



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

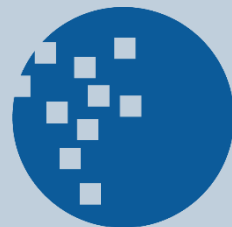
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN TOKOH PENYINTAS PADA FILM

ANIMASI PENDEK 3D “RAMPAG!”

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Jeremy Glenn Renata

NIM : 00000018921

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jeremy Glenn Renata

NIM : 00000018921

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH PENYINTAS PADA FILM ANIMASI PENDEK

3D “RAMPAG!”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 November 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a final horizontal stroke.

Jeremy Glenn Renata

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TOKOH PENYINTAS PADA FILM ANIMASI PENDEK 3D “RAMPAG”

Oleh

Nama : Jeremy Glenn Renata

NIM : 00000018921

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing



R.R. Mega Iranti. K., S.Sn., M.Ds.

Penguji



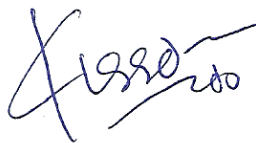
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Sidang



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

PRAKATA


Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menuliskan skripsi ini mengenai perancangan tokoh penyintas. Ketertarikan penulis terhadap proses merancang sebuah tokoh fiksi menjadi pendorong penulis untuk menulis skripsi ini.

Merancang sebuah tokoh fiktif memerlukan berbagai macam pertimbangan dan proses supaya dapat menciptakan tokoh yang dapat menyampaikan pesan dalam sebuah animasi, serta merancang tokoh yang sesuai dengan kebutuhan film. Skripsi ini bertujuan sebagai syarat akademis serta untuk membagikan hasil penelitian penulis mengenai proses perancangan tokoh. Skripsi ini penulis tujuikan bagi siapa saja yang ingin merancang tokoh animasi terutama tokoh dengan latar *post apocalypse*.

Skripsi ini merupakan hasil dari pembelajaran penulis sejak semester satu hingga sekarang, terutama di bidang perancangan tokoh. Dalam proses pembuatan skripsi ini penulis belajar banyak hal mengenai aspek – aspek apa saja yang esensial dalam proses perancangan tokoh. Penulis berharap dengan adanya skripsi ini dapat membantu orang – orang yang ingin merancang tokoh fiktif terutama tokoh penyintas.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih terhadap:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku ketua program studi.
2. R.R. Mega Iranti. K. selaku dosen pembimbing tugas akhir.
3. Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim. selaku dosen penguji
4. Matheus Prayogo. S.Sn. sebagai ketua siding.

- 
5. Rekan-rekan satu kelompok yang terlibat langsung dalam pembuatan Tugas Akhir “RAMPAG!”.
 6. Keluarga dekat yang senantiasa mendukung dalam pembuatan Tugas Akhir “RAMPAG!”.

Karena telah membantu dan membimbing penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.

Tangerang, 16 November 2018



Jeremy Glenn Renata

ABSTRAKSI

Laporan tugas akhir ini membahas perancangan tokoh penyintas pada film pendek animasi 3D “RAMPAG”. Pada laporan ini dibahas bagaimana proses perancangan dari tokoh Roja dan Irna sebagai tokoh penyintas yang harus berjuang bertahan hidup pada lingkungan *post apocalypse*. Penulis memilih topik perancangan tokoh penyintas karena pentingnya peran tokoh penyintas dalam membawakan cerita tentang perjuangan hidup. Tokoh berjuang hidup dengan bertahan diri dari monster raksasa dan mencari makanan di lingkungan sekitar mereka. Perancangan tokoh dimulai pada pembahasan latar belakang tokoh, lalu dilanjutkan dengan perancangan visual tokoh yang disesuaikan dengan kebutuhan film. Perancangan visual tokoh meliputi pakaian serta senjata yang digunakan oleh tokoh penyintas untuk bertahan hidup. Metodologi penelitian dilakukan dengan 2 cara, yaitu melalui studi literatur untuk mencari teori yang relevan dengan proses perancangan tokoh, serta melakukan observasi film dan animasi.

Kata Kunci: Tokoh, Penyintas, *Post Apocalypse*, Animasi 3D



ABSTRACT

This final project report contains literature studies, analysis, and the results of the process of designing survivor characters in the 3D animated short film "RAMPAG". This report will discuss how the design process of Roja and Irna figures as survivors who have to struggle to survive in the post apocalypse environment. The author has chosen the topic of designing survivor characters because of the importance of the role of survivors in bringing stories about the struggle of life. People struggle with life by surviving giant monsters and searching for food in their surroundings. The design of the character began in the discussion of the character's background, then proceed with the visual design of the character that is adjusted to the needs of the film. The visual design of the character includes the clothes and weapons used by survivors to survive. The research methodology is carried out in 2 ways, namely through literature studies to find theories that are relevant to the character design process, and observe film and animation.

Keywords: Character, Survivor, Post Apocalypse, 3D Animation



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Animasi.....	4
2.2. Perancangan Tokoh	5

2.2.1.	Profil Tokoh	6
2.2.2.	<i>Archetype</i>	7
2.2.3.	Visual Tokoh.....	8
2.3.	<i>Style Anime</i>	16
2.3.1.	Visual <i>Anime</i>	19
2.4.	Ras	24
2.4.1.	Ras Mongoloid.....	24
2.5.	<i>Post Apocalypse</i>	26
BAB III METODOLOGI.....		28
3.1.	Gambaran Umum	28
3.1.1.	Sinopsis	28
3.1.2.	Posisi Penulis	29
3.2.	Tahapan Kerja.....	29
3.3.	Acuan.....	31
3.3.1.	Visi Tokoh	31
3.3.2.	Referensi Visual.....	35
3.3.2.1.	Tokoh Penyintas	35
3.3.2.2.	Visual <i>Style</i>	45
3.3.2.3.	Senjata.....	48
3.3.2.4.	Ras	58

3.4. Proses Perancangan	61
3.4.1. Proses Perancangan Tokoh Roja.....	61
3.4.2. Proses Perancangan Tokoh Irna.....	70
BAB IV ANALISA	79
4.1. Analisa Proporsi Tubuh Tokoh	79
4.2. Analisa Tokoh Roja.....	82
4.2.1. <i>Three Dimensional</i> Tokoh	82
4.3. Analisa Tokoh Irna	90
4.3.1. <i>Three Dimensional</i> Tokoh	90
BAB V PENUTUP.....	99
5.1. Kesimpulan	99
5.2. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....	xx

U M N
 U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gertie the Dinosaur karya McCay.....	5
Gambar 2.2. Siluet Tokoh.....	10
Gambar 2.3. Ekspresi Tokoh	10
Gambar 2.4. <i>Color Wheel</i>	10
Gambar 2.5. Kostum Tokoh.....	10
Gambar 2.6. Detil Pakaian <i>Post Apocalypse</i>	10
Gambar 2.7. Senjata <i>Post Apocalypse</i>	10
Gambar 2.8. <i>Model Sheets</i>	10
Gambar 2.9. Tokoh <i>Manga</i>	10
Gambar 2.10. Ginji (kiri) dan Ban (kanan) dalam <i>anime</i>	20
Gambar 2.11. Bentuk tubuh tokoh <i>anime</i> komikal	21
Gambar 2.12. Bentuk tubuh tokoh <i>anime</i> SD (<i>Super-Deformed</i>).....	21
Gambar 2.13. Bentuk tubuh tokoh <i>bishoujo</i>	22
Gambar 2.14. Bentuk tubuh tokoh shoujo manga	22
Gambar 2.15. Bentuk tubuh tokoh SD komikal.....	23
Gambar 2.16. Bentuk tubuh tokoh realis	23
Gambar 2.17. Bentuk tubuh tokoh realis	25
Gambar 2.18. Bentuk tubuh tokoh realis	25
Gambar 2.19. Bentuk tubuh tokoh realis	26
Gambar 3.1. Skematika Perancangan	30
Gambar 3.2. Tokoh penyintas Joel dalam “ <i>Last of Us</i> ”.....	36
Gambar 3.3. Tokoh penyintas Ellie dalam “ <i>Last of Us</i> ”.....	37

Gambar 3.4. Tokoh Penyintas “ <i>Noyer van Java</i> ”	39
Gambar 3.5. Tokoh Penyintas “ <i>Noyer van Java</i> ”	39
Gambar 3.6. Tokoh penyintas Thomas dalam film “ <i>Maze Runner</i> ”	41
Gambar 3.7. Tokoh Sasha Blouse dari <i>anime “Attack on Titan”</i>	42
Gambar 3.8. Tokoh penyintas dalam film “ <i>Jurassic Park 3</i> ”	43
Gambar 3.9. Tokoh penyintas Alan Grantz ketika dalam bahaya	44
Gambar 3.10. Tokoh 3D dengan <i>style anime</i> pada animasi” RWBY	45
Gambar 3.11. <i>Style anime</i> pada animasi “ <i>Btoom!</i> ”	46
Gambar 3.12. Ekspresi tokoh dalam <i>anime “Btooom!”</i>	46
Gambar 3.13. Tokoh penyintas dalam <i>anime “Uninhabited Planet Survive!”</i>	47
Gambar 3.14. <i>Katana</i>	49
Gambar 3.15. Tombak Medieval	50
Gambar 3.16. Tombak Tradisional	50
Gambar 3.17. Tokoh Penyintas dalam “ <i>Maze Runner</i> ” menggunakan tombak... ..	51
Gambar 3.18. Golok <i>Pamoroan</i>	52
Gambar 3.19. <i>Survival Golok</i>	53
Gambar 3.20. Golok <i>Simpenan</i> atau Golok <i>Sorenan</i>	53
Gambar 3.21. Golok <i>Seliwa</i>	54
Gambar 3.22. <i>Machete</i>	54
Gambar 3.23. Ketapel Modern.....	55
Gambar 3.24. Ketapel Tradisional	56
Gambar 3.25. Busur dan anak panah tradisional	57
Gambar 3.26. Busur Modern	57

Gambar 3.27. Acuan Bentuk Fisik <i>Malayan Mongoloid</i>	59
Gambar 3.28. Acuan Bentuk Fisik <i>Malayan Mongoloid</i>	59
Gambar 3.29. Acuan Bentuk Fisik <i>Asiatic Mongoloid</i>	60
Gambar 3.30. Acuan Bentuk Fisik <i>Asiatic Mongoloid</i>	60
Gambar 3.31. Sketsa manual tokoh Roja dan sketsa senjata Roja.....	63
Gambar 3.32. Desain tokoh awal Roja dengan warna	64
Gambar 3.33. Alternatif tokoh Roja	64
Gambar 3.34. Sketsa desain senjata dan armor Roja	65
Gambar 3.35. Siluet, gestur dan ekspresi tokoh Roja	66
Gambar 3.36. Alternatif tokoh Roja 2	67
Gambar 3.37. Hasil revisi tokoh Roja.....	67
Gambar 3.38. Hasil revisi 2 tokoh Roja.....	68
Gambar 3.39. Hasil final tokoh Roja	69
Gambar 3.40. <i>Model Sheets</i> tokoh Roja.....	70
Gambar 3.41. Sketsa awal tokoh Irna	72
Gambar 3.42. Desain awal tokoh Irna dengan warna	73
Gambar 3.43. Sketsa props tokoh Irna.....	74
Gambar 3.44. Hasil sementara tokoh Irna	74
Gambar 3.45. Siluet, gestur, dan ekspresi tokoh Irna	75
Gambar 3.46. Desain alternatif tokoh Irna.....	75
Gambar 3.47. Hasil revisi tokoh Irna.....	76
Gambar 3.48. Hasil revisi 2 tokoh Irna.....	77
Gambar 3.49. Hasil final tokoh Irna	78

Gambar 3.50. <i>Model Sheets</i> tokoh Irna.....	78
Gambar 4.1. Perancangan Proporsi Tokoh Roja dan Irna.....	80
Gambar 4.2. Perbandingan Tinggi Tokoh Roja dan Irna.....	81
Gambar 4.3. <i>Visual</i> 3D tokoh Roja.....	82
Gambar 4.4. Rambut Roja.....	83
Gambar 4.5. Perancangan Senjata Tokoh Roja.....	84
Gambar 4.6. <i>Color Pallete</i> Tokoh Roja	85
Gambar 4.7. Perancangan Wajah Tokoh Roja berdasarkan Acuan Ras	86
Gambar 4.8. Perancangan Wajah Tokoh Roja berdasarkan Style dan Ras.....	87
Gambar 4.9. Bentuk dan Warna Mata Tokoh Roja.....	88
Gambar 4.10. Perancangan <i>Visual</i> tokoh Roja	89
Gambar 4.11. <i>Visual</i> 3D Tokoh Irna.....	90
Gambar 4.12. Rambut Tokoh Irna	91
Gambar 4.13. Perancangan Senjata Tokoh Irna.....	92
Gambar 4.14. <i>Color Pallete</i> Tokoh Irna	93
Gambar 4.15. <i>Perancangan Wajah Tokoh Roja berdasarkan Acuan Ras</i>	94
Gambar 4.16. Perancangan Wajah Tokoh Irna berdasarkan Style dan Ras.....	95
Gambar 4.17. Bentuk dan Ukuran Mata Tokoh Irna	96
Gambar 4.18. Perancangan <i>Visual</i> Tokoh Irna	97

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

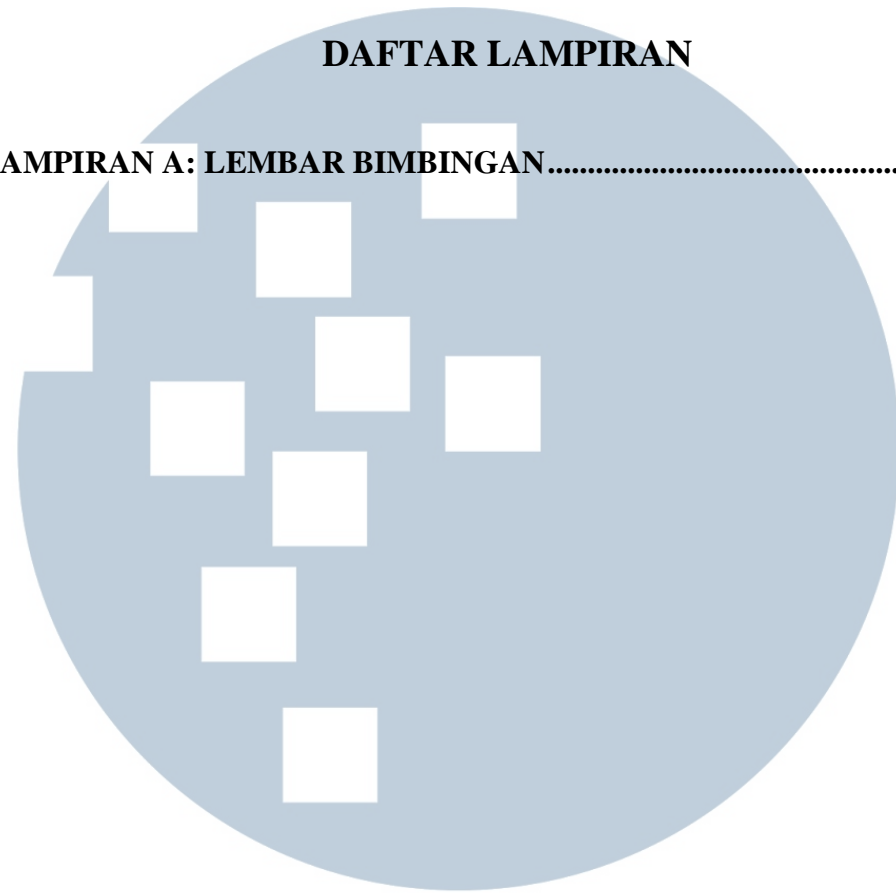
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Plot Cerita dan Kebutuhan Film	32
Tabel 3.2. Profil Tokoh Roja	62
Tabel 3.3. Profil Tokoh Irna	71



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....	xx
-----------------------------------	----



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA